

número 04_enero 09



ALL YOUR BASE ARE BELONG TO US

Gurú Espiritual
Arnau Sans

Redactor Jefe
Dani Rodríguez

Redactores
Javier Casares
Dan Quesada
Alberto Ribes
Antonio Soto
Rodrigo González
Juan Pablo Díaz
Dragomir Bojkilov

Dirección Artística
Ester Benedit

Diseño Gráfico
Beatriz Guirado



< leyenda para descifrar el código de esta revista />

 de editorial  de especial  de reviews  de previews

Pasados los excesos de navidad, llega la calma chicha al mundo de los videojuegos: todos disfrutan de sus nuevas consolas y juegos, mientras la industria se toma un merecido respiro antes de volver a poner en marcha su maquinaria de lanzamientos y promoción.
Mientras vosotros termináis los juegazos de otoño, nosotros vamos probando lo que se nos avecina en los próximos meses, que no es poco: Killzone 2, FEAR 2, Street Fighter IV, Skate 2, Halo Wars... Y hablando de Halo Wars: ya hemos podido catar este juego de estrategia en tiempo real basado en el universo Halo. ¿Conseguirá éste trasladar con éxito el género de la estrategia a una consola? ¿Habrá sido Ensemble capaz de capturar toda la grandiosidad de Halo o se habrá perdido por el camino? Tus preguntas encontrarán respuesta en las próximas páginas.



Street Fighter IV



LA SAGA STREET FIGHTER POSIBLEMENTE TENGA UNA DE LAS GENEALOGÍAS MÁS INNECESARIAMENTE COMPLEJAS DE LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS. LA SEGUNDA PARTE TIENE HASTA TRES VERSIONES, ALPHA TAMBIÉN ESTÁ SEGMENTADA, EL SPIN-OFF EX ES MEJOR NO INTENTAR ENTENDERLO... Y ESO SIN ENTRAR EN COMICS O PELÍCULAS. POR SUERTE ESTA VEZ LO TENEMOS FÁCIL: STREET FIGHTER IV. ASÍ DE FÁCIL.

Para los que descubrimos el universo Street Fighter en la Super Nintendo, a principios de los noventa, y quemamos falanges apretando botones, este videojuego tiene algo de especial. Es el título de lucha por excelencia. Y visto lo visto, la presente entrega es una sabia evolución de ese SFII. Mantiene la esencia de lucha en 2D con un entorno tridimensional y recupera el elenco de luchadores originales, doblándolo con nuevas incorporaciones.

¿Quién está llamado a filas en este SFIV? Como ya hemos dicho, los 12 miembros de SFII, es decir, Ryu, Ken, Chun-Li, Guile, Blanka, Honda, Zangief y Dhalsim, más los cuatro jefes finales de la época, Balrog, Vega, Sagat y M. Bison (en sus nombres occidentales) También vuelven Rose, Gouken, Seth, Akuma, Sakura, Cammy, Fei Long, Gen y Dan. Y por último, los nuevos: Crimson Viper, una espía norteamericana con traje y gafas de sol; El Fuerte, enmascarado de lucha libre mexicana y aspirante a chef (¿?); Rufus, especialista en kung-fu algo obeso y que le tiene ganas a Ken; y el francés Abel, amnésico y obsesionado con encontrar a los miembros supervivientes de Shadaloo.

_DANI RODRÍGUEZ

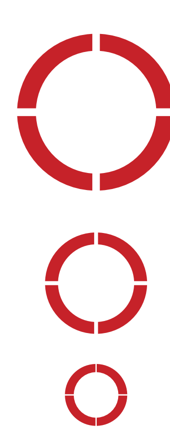
Para los que descubrimos Street Fighter en la SNES, este videojuego tiene algo de especial

Street Fighter IV también nos traerá novedades en la jugabilidad. Para alcanzar la cima del juego deberemos dominar los Focus Attacks y las Ultra Combos. Los Focus Attacks son una suerte de contraataques: consisten en absorber el ataque rival y contragolpear acto seguido. Se ejecuta con dos botones, los de puñetazo y patada medios. Por su parte, las Ultra Combos nos permiten ejecutar ataques especiales, series cinemáticas de patadas y puñetazos que causarán grandes daños en nuestro oponente. Lo divertido del caso es que para poder desatar un ataque así deberemos tener cierto nivel en nuestra Revenge Gauge, algo así como la Barra de Venganza, por lo que previamente habremos tenido que encajar una buena ración de golpes...

Street Fighter IV está programado para un lanzamiento mundial en Playstation 3 y Xbox 360 a mediados de febrero: el día 12 en Japón (donde llevan casi un año gozando de la recreativa), el 17 en Norteamérica y el 20 en Europa. Su llegada al mercado de PC aún no tiene fecha.

_RODRIGO GONZÁLEZ



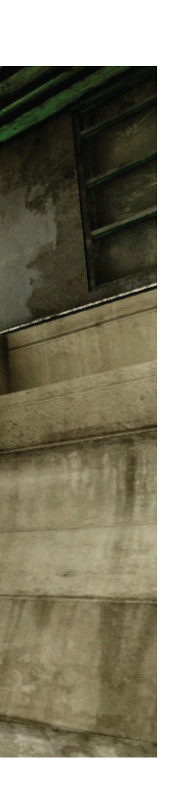


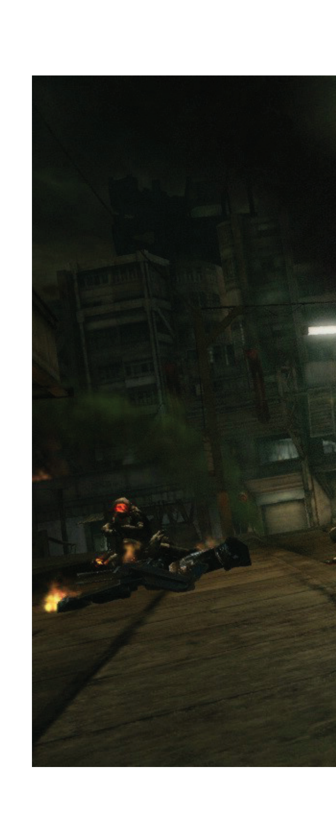
Killzone 2

QUE KILLZONE 2 ES UNO DE LOS ESTANDARTES DE SONY PARA ESTA TEMPORADA NO ES UNA NOTICIA A DÍA DE HOY. LOS CHICOS DE GUERRILLA HAN TRABAJADO EN UN TÍTULO QUE HA DADO MUCHO QUE HABLAR EN LOS ÚLTIMOS MESES. BUENA CULPA DE ELLO LA TIENEN LA CANTIDAD DE VÍDEOS Y NOTICIAS QUE NOS HAN MOSTRADO Y QUE A MEDIDA QUE SE ACERCA SU FECHA DE LANZAMIENTO CADA VEZ TIENEN MEJOR ASPECTO. PASE LO QUE PASE, KILLZONE 2 SE HA CONVERTIDO INDISCUTIBLEMENTE EN LA PUNTA DE LANZA PARA PLAYSTATION 3 ESTE AÑO, SU PENÚLTIMA ESPERANZA POR LANZAR UNA OFENSIVA A MUERTE E INTENTAR RECUPERAR EL TRONO PERDIDO. LA PREGUNTA ES SI LO LOGRARÁ O SI ESTE TÍTULO NO SERÁ MÁS QUE OTRA BUENA INTENCIÓN Y UN QUISE PERO NO PUDE.

El motor gráfico de Killzone 2, aunque luce a grandísimo nivel, no nos enseña nada que no hayamos visto a día de hoy. Disfrutaremos de entornos abiertos muy bien diseñados, enemigos y aliados con gran nivel de detalle o explosiones ultra-realistas. Sin embargo, Guerrilla ha elevado el nivel gráfico un punto más gracias a la manera en la que se han tratado las luces.

La paleta de colores, que ha sido ampliamente criticada debido al excesivo uso de grises, es sorprendente y nos da una sensación de realismo alucinante. Los escenarios de guerra denotan un gran potencial y sin ninguna duda dejarán más de una boca abierta. Además de todo esto han logrado mover el juego a una tasa de frames muy alta, sin instalación en el disco duro y con un nivel de definición máximo. Sin duda los continuos retrasos sufridos sí han sabido aprovecharse y las escenas mostradas últimamente al ser comparadas con las de hace unos años revelan que sí ha habido una clarísima evolución.





Pero si el nivel gráfico es muy bueno, aún mejor es el sistema de físicas. Hace unos días Guerrilla nos mostró un vídeo en el que mientras escuchábamos música clásica podíamos ver cómo los soldados Helgast morían en combate a cámara lenta. Lo alucinante del vídeo es ver cómo los cuerpos de los soldados respondían a los impactos de bala como si de un cuerpo real se tratase. Y cómo estos reaccionaban durante sus últimos alientos de vida...

Pero por si esto fuera poco, el juego también se apunta un tanto con la IA. Nuestros compañeros no serán una mera comparsa, sino que nos sacarán de situaciones comprometidas. Asimismo, los enemigos Helgast serán curtidos soldados que se cubrirán y huirán si se ven rodeados, todo por defender su querido planeta del enemigo invasor.





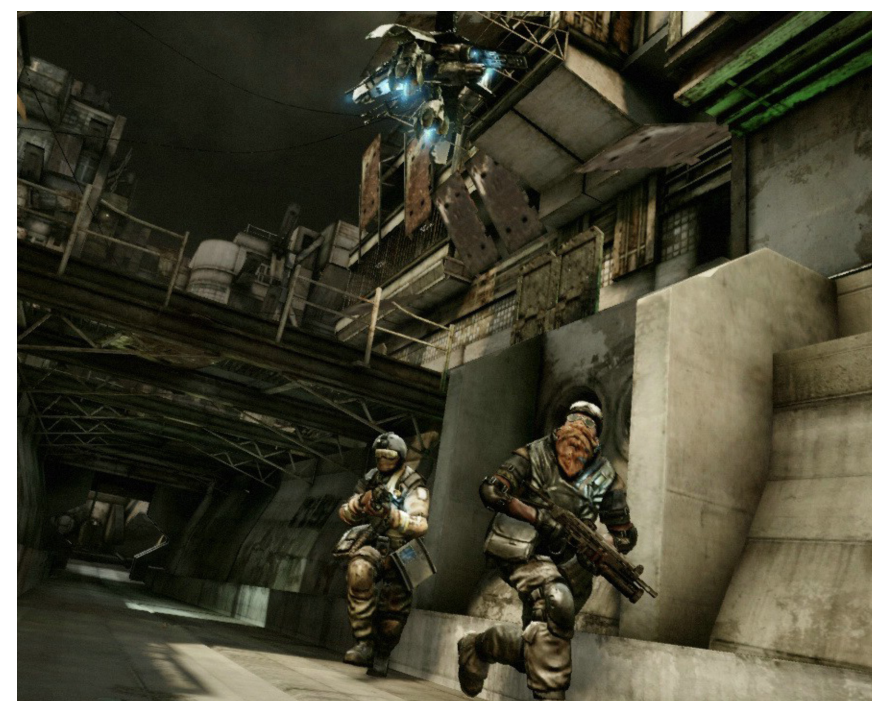


A nivel jugable, nada que objetar. Un shooter en toda regla, a destacar el nuevo sistema de cobertura parecido al visto en Gears of War 2 que controlaremos con el gatillo L2 de nuestra Playstation 3. También reseñar que no sólo controlaremos a nuestro personaje: podremos manejar tanques o los ya más de sobra conocidos Mechas. La variedad de armas será mayor en este título que en su antecesor, pero también lo será la escasez de munición, que nos obligará a utilizar las de nuestros enemigos bastante a menudo.

Pero no sólo de modo offline se compone el título. También disfrutaremos de un más que decente online que no podía ser menos. Aunque menor que otros juegos como Resistance 2, Killzone 2 nos permitirá combatir con hasta 32 enemigos en pantalla. En ocho escenarios enormes diseñados para la ocasión y sin perder ni un ápice de calidad gráfica, nos enfrentaremos a Helgast o ISA pudiendo elegir cualquiera de las dos facciones. También podremos ser médicos, artilleros, francotiradores y multitud de tipos de soldados.

_JUAN PABLO DÍAZ





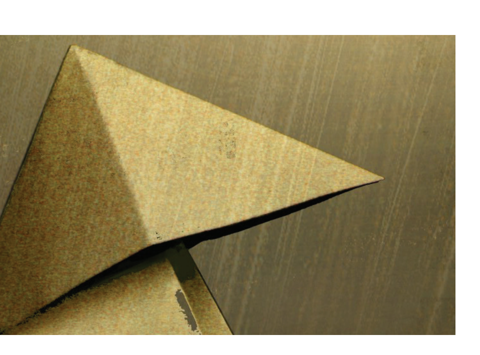


Heavy Rain

PASO A PASO, LOS VIDEOJUEGOS VAN EVOLUCIONANDO, Y UNO DE LOS GRANDES PASOS QUE ESTÁN DANDO EN ESTOS ÚLTIMOS TIEMPOS ES IMPORTAR Y ADAPTAR A SUS NECESIDADES EL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO. TÍTULOS COMO EL RECIENTE METAL GEAR SOLID 4 SON BUENA PRUEBA DE ELLO. EN ESTA LÍNEA, LOS FRANCESES DE QUANTIC DREAM LLEVAN CASI TRES AÑOS TRABAJANDO EN HEAVY RAIN, UNA EXCLUSIVA DE PLAYSTATION 3 QUE PROMETE MUCHO. ¿SUS BAZAS? SON TRES: GRÁFICOS, ARGUMENTO Y JUGABILIDAD. SI EL REY DEL HYPE Y JEFAZO DE QUANTIC DAVID CAGE CONSIGUE QUE SU EQUIPO CONJUGUE LOS TRES ELEMENTOS, SONY PODRÍA HABER ENCONTRADO EL JUEGO QUE BUSCA DESDE EL LANZAMIENTO DE PS3.

¿Qué sabemos de Heavy Rain, cuyo lanzamiento no tiene más fecha que un solitario "2009"? Bastantes cosas, muchas de ellas a partir de un vídeo presentado en la Micromania Games Show 2008. Heavy Rain mezclará el thriller psicológico con el misterio, con una absorbente historia que podremos descubrir de varias maneras, es decir, no será lineal. En la demo mostrada, encarnamos a una periodista con muchas ganas de encontrar una buena historia, que se verá metida en plena boca del lobo: en casa de un asesino.

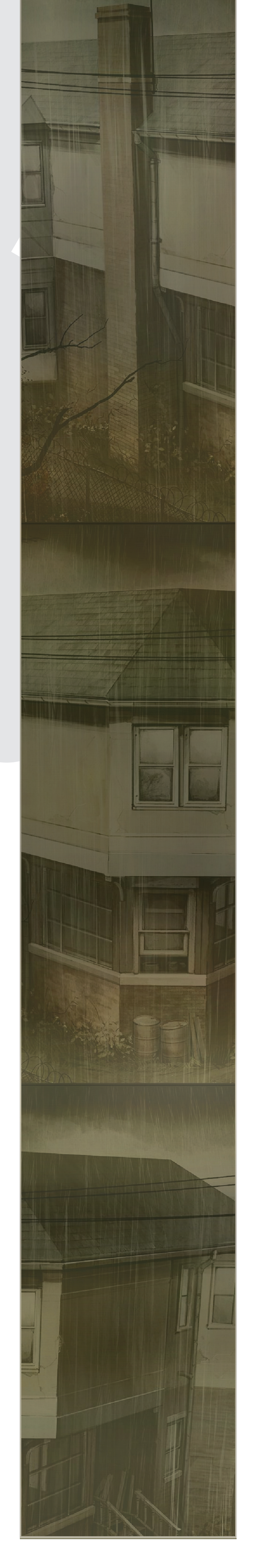
Sony podría haber encontrado el juego que busca desde el lanzamiento de PS3



El control no es el más habitual, con un stick para moverse y otro para orientarse, sino que tiene más que ver con los juegos de coches: stick izquierdo para mover la cabeza, para mirar, y R2 (como si aceleráramos) para avanzar en esa dirección Los diálogos con otros personajes del juego no implican bloquear a nuestro personaje, sino que podemos movernos mientras charlamos; además, para hablar se usará el sensor de movimiento del Sixaxis. Podemos oír lo que nuestro personaje piensa; es decir, si dudamos entre entrar en una casa o no, como sucede en la demo, podremos oír los consejos de nuestra propia cabeza; no son órdenes, no se nos dirá qué hacer, son simplemente consejos.



Otra baza importante para Heavy Rain es que evita los tiempos de carga. No se trata ya de quitarnos de encima la molestia de tener que esperar, sino que en este caso vamos mucho más allá. Por el tipo de juego que es, por el suspense que pretende destilar, los tiempos de carga matarían a Heavy Rain. En otro tipo de títulos hasta se agradecen, por ejemplo después de ser perseguido por una horda de 50 enemigos... ¿quién no firma diez segundos de respiro? Pero en una trama inmersiva, más propensa al suspense que a la acción pura, le sienta de maravilla jugar del tirón. Veremos si Quantic Drem lo logra.



Más promesas: podremos interactuar con prácticamente el cien por cien de los elementos, algo que en el vídeo de demostración se pudo ver. Por otro lado, la interacción con esos objetos buscará ser lo más natural posible, en relación con los botones. Veremos si el Sixaxis da de sí...

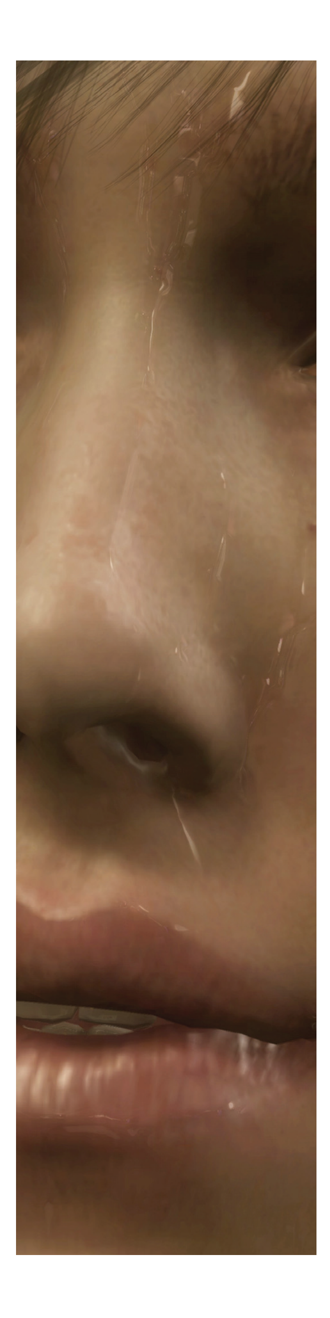
La última gran característica que destaca en Heavy Rain es el sistema de pantalla partida, y no hablo de ningún modo multijugador. En algunos momentos del juego, cuando es importante no solo ver a nuestro protagonista sino también estar al corriente de lo que esté sucediendo en otro lugar del escenario, la pantalla de parte en dos. En la demo mostrada se puede comprobar: mientras la chica protagonista se desliza silenciosamente por el piso superior de una vieja casa, el asesino trastea por la planta baja. Así veremos si nuestro sigilo no es suficiente, si hacemos crujir una tabla y el dueño de la casa nos oye, sube y...

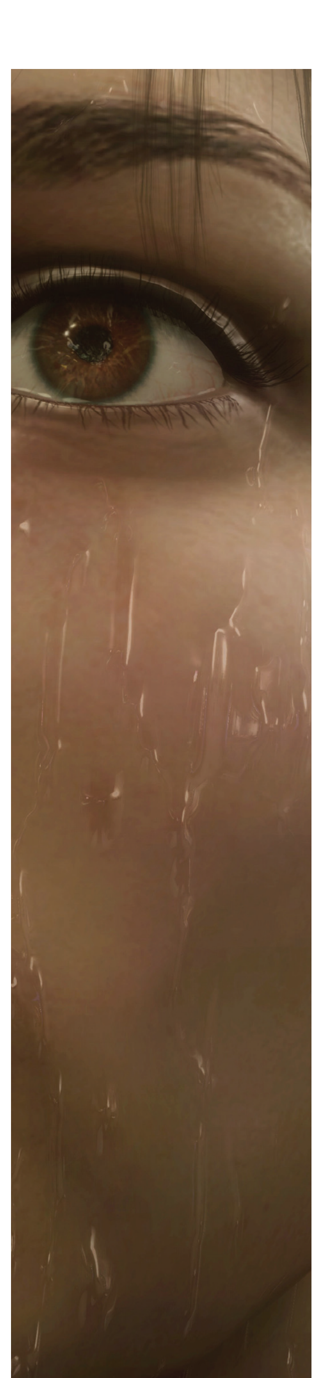
No perderemos de vista a Heavy Rain, y tú tampoco deberías hacerlo.


_DANI RODRÍGUEZ







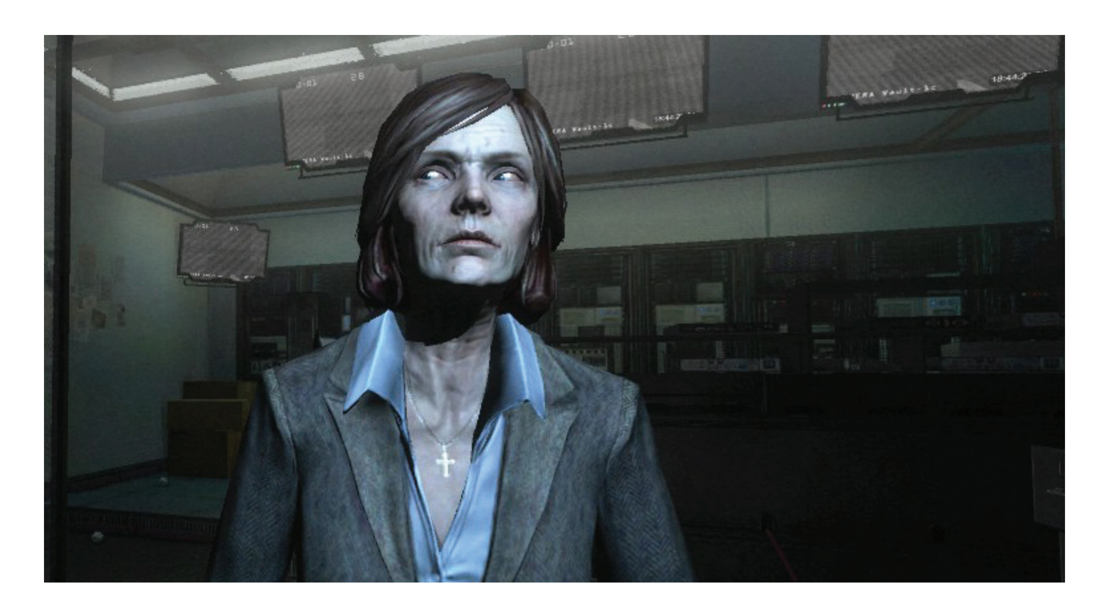


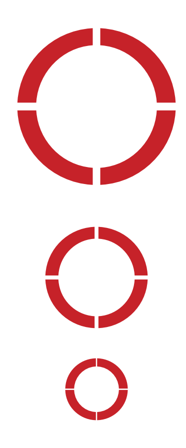


Fear 2

Project Origin

MONOLITH VUELVE A TOMAR LAS RIENDAS DEL UNIVERSO F.E.A.R. TRAS LAS DOS EXPANSIONES DEL JUEGO ORIGINAL FIRMADAS POR TIMEGATE STUDIOS, EL ESTUDIO NORTEAMERICANO REGRESA A LA SAGA DE LA MANO DE WARNER CON UNA SECUELA QUE RETOMA LA ACCIÓN ALLÍ DONDE EL PRIMER JUEGO LA DEJÓ.







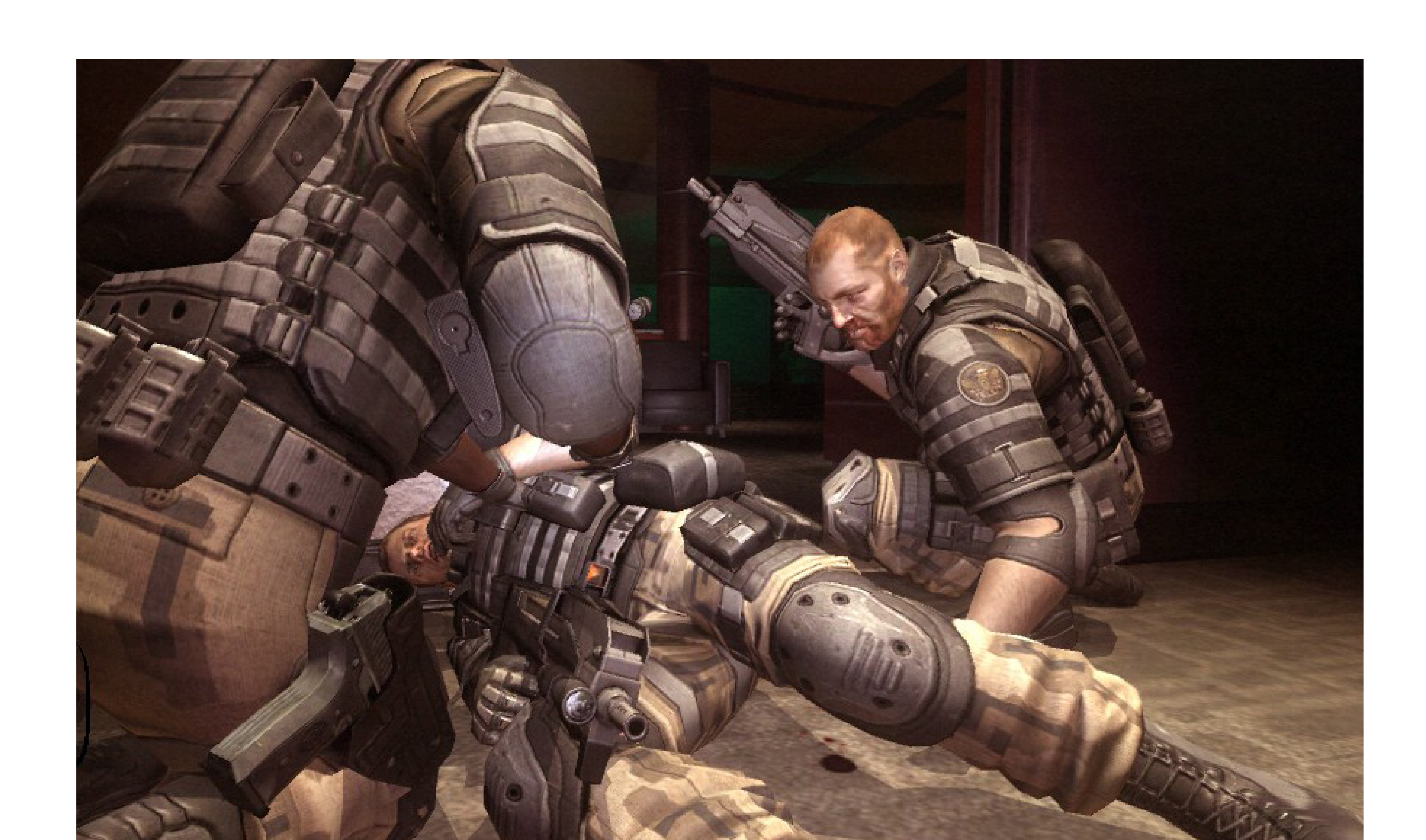


F.E.A.R. 2 parece ser uno de los shooters más interactivos de los últimos años. Monolith ha hecho bien de no partir desde cero y ha modificado el F.E.A.R. original, corrigiendo los errores de la anterior entrega. Para empezar unos escenarios detallados, variados, más exteriores, mayor variedad de enemigos y situaciones...

La receta, sin embargo, es muy similar, y sigue funcionando: te pasas diez minutos tiroteando enemigos y cuando estás completamente concentrado para machacar los sesos del próximo soldado va y sale Alma pegándote un susto que te deja pegado a la silla. Y cuando crees que ya estás preparado psicológicamente las armas al disparar es brutal y los tiroteos a tiempo bala siguen siendo igual de buenos. Además ahora la interactividad es mucho más alta. Los enemigos son muy, pero que muy listos. Si ven una granada la devolverán o correrán para cubrirse. Pero si ralentizas el tiempo no tendrán a donde huir, y el artefacto explotará antes de que den un paso. Otro punto aparte merecen los headshot y el sistema de daños. Los disparos a la cabeza y el sistema de cubrirse es tan bueno como en Crysis o Counter Strike.

La sensación tras probar la demo es que el juego va por buen camino. Nos hace falta ver la trama, el multijugador, la continuidad de la campaña y el ingenio con el que está hecha, pero todo apunta a que Monolith ha dado en el clavo.

_DANI RODRÍGUEZ





Halo Wars

ENSEMBLE PASARÁ A LA HISTORIA COMO LA CREADORA DE UNO DE LOS PRIMEROS Y MEJORES JUEGOS DE ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL: AGE OF EMPIRES. SIN EMBARGO, SU ÚLTIMA OBRA NO SE BASA EN NUESTRA HISTORIA, SINO EN LA DEL UNIVERSO HALO.

El anuncio de la incursión de Halo en el mundo de la estrategia en tiempo real motivó mucho escepticismo, ya que es una licencia que nunca ha se ha salido del género de los FPS. Por otro lado, los juegos de estrategia nunca han terminado de cuajar en las consolas, por lo que el reto era doble. Nosotros lo hemos probado ya, y aunque no creemos que se acabe convirtiendo en el salto definitivo del RTS a las consolas, el resultado es sorprendentemente bueno.

Halo Wars es una precuela del primer Halo: Combat Evolved, que toma lugar 20 años antes del la historia de éste. La historia nos sitúa en los inicios del conflicto entre los humanos y los Covenant. Tras un combate de 5 años, la humanidad ha recuperado el planeta Harvest, pero los alienígenas no se dan por vencidos. Por lo visto, han encontrado algo bajo el hielo del ártico, algo que les podría ayudar a dar la vuelta a la guerra.

El modelo de juego tiene la marca distintiva de Ensemble, aunque adaptado a la limitación de jugar con un mando de consola. Admitámoslo: lo ideal para un RTS es un ratón y un teclado con un montón de accesos directos. La principal carencia es la dificultad de movimientos rápidos y precisos, y por ello se ha simplificado la vertiente táctica del juego. Si os gusta organizar a vuestras unidades en filas y atacar con oleadas precisas al estilo Napoleón, olvidaos: Halo Wars es un juego de estrategia dónde la acción es rápida, directa y simple. Lo más sencillo es colocar a la artillería (los Scorpions) a una distancia prudencial y lanzar a toda la infantería y los Warthogs al asalto.

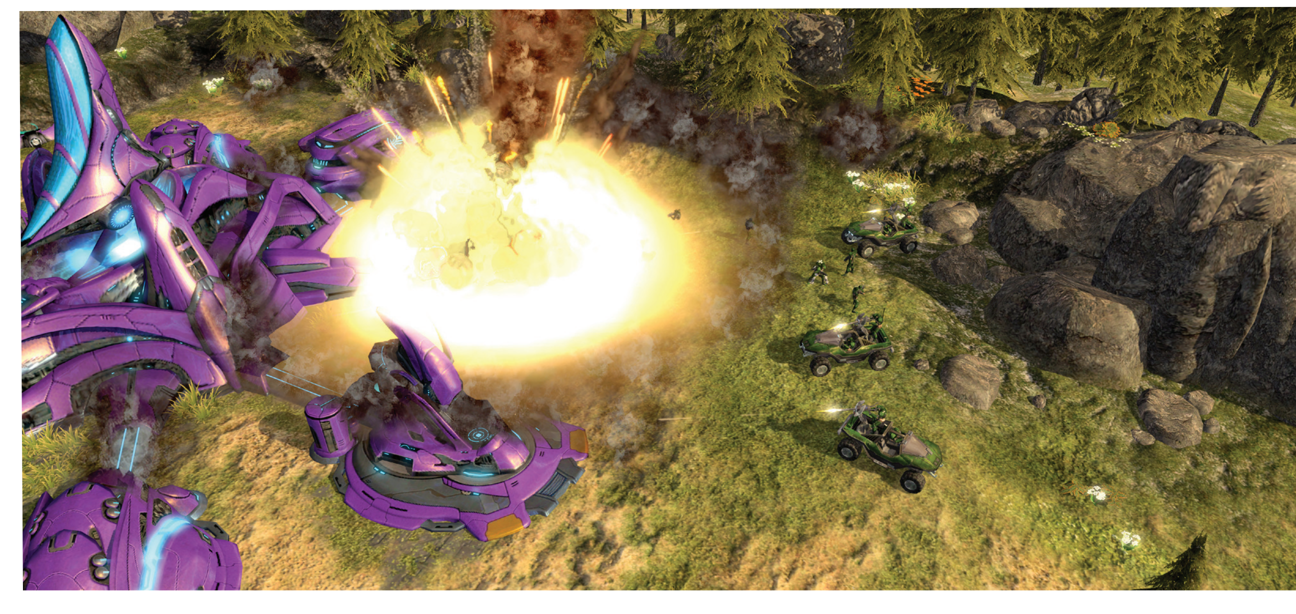
Afortunadamente, parece que la IA de las unidades es, por fin, lo suficientemente inteligente para no desperdigarse o buscar caminos alternativos completamente ilógicos. Diles a tus 40 marines que se dirijan hacia el Scarab del Covenant, y lo harán todos y cada uno de ellos. Parece algo obvio, pero hasta no hace mucho, esto era un auténtico quebradero de cabeza para los estrategas.

La mayor virtud de Halo Wars es la herencia que toma de la saga del Jefe Maestro: todo rezuma la grandiosidad de Halo y hace que el simple hecho de ver un Warthog derrapando sobre el hielo nos traiga a la cabeza momentos de gloria. Imaginaos pues lo bello que es ver entrar en órbita a la nave UNSC Spirit of Fire, desde donde se dirige la guerra de Harvest . Ese trasfondo que se ha creado a base de tres excelentes Halos, ha sido trasladado a la perfección al campo de batalla cenital.

_ARNAU SANS





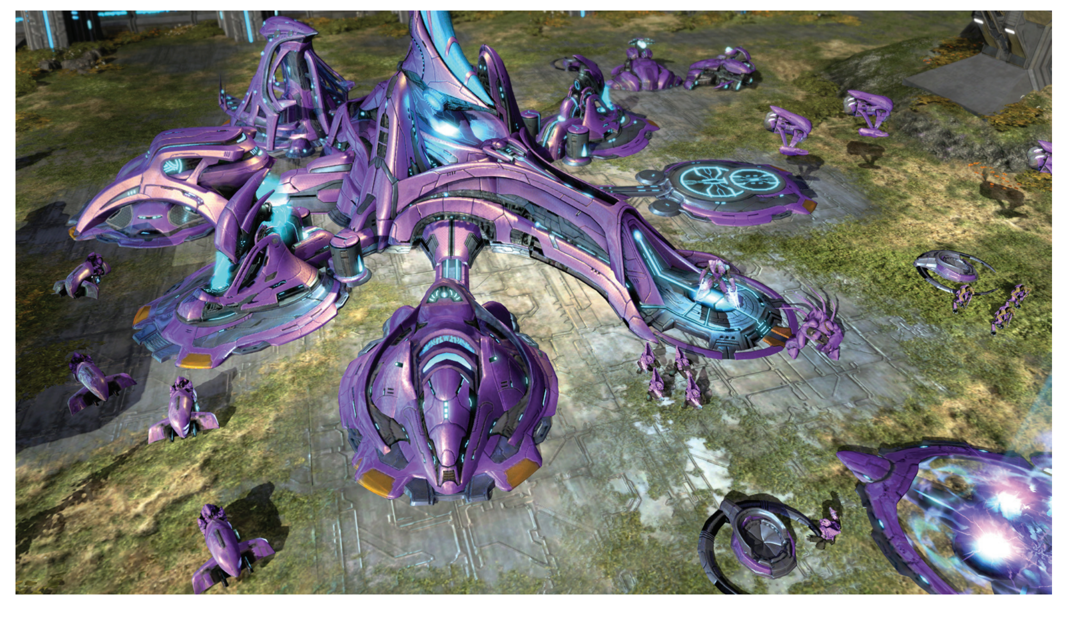


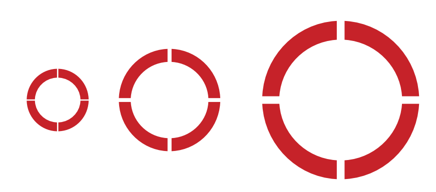


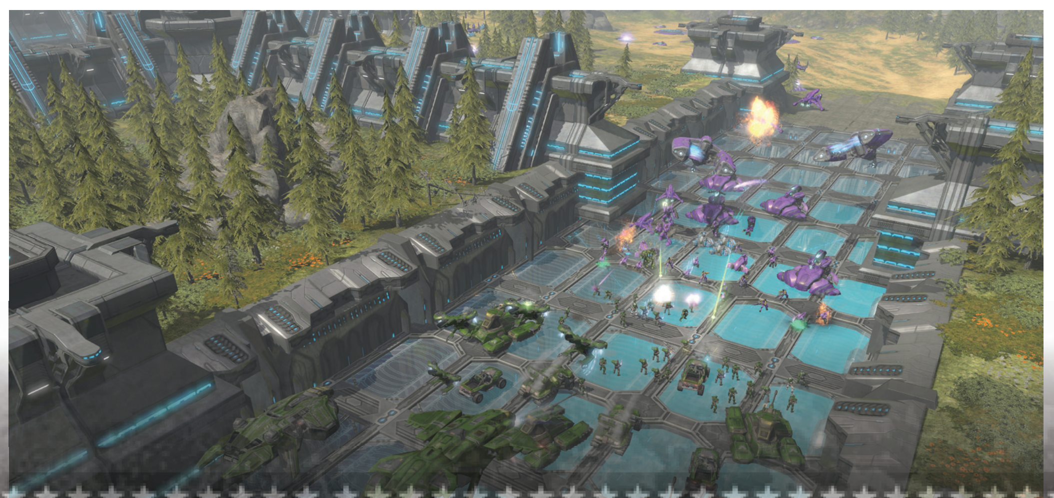














El Señor de los Anillos

la Conquista

DE LA MANO DE PANDEMIC LLEGA UNA NUEVA ENTREGA EN LA EXTENSA SAGA DE VIDEOJUEGOS BASADOS EN EL SEÑOR DE LOS ANILLOS. LA CONQUISTA QUIZÁ NO ALCANCE A SER LO QUE PROMETÍA, PERO AÚN ASÍ DEMUESTRA MUCHAS FACETAS QUE LO HACEN DESPUNTAR EN VARIOS ASPECTOS. VEAMOS CUÁLES SON.

A nivel gráfico el titulo no está a la altura de lo que a día de hoy se puede esperar en una consola de nueva generación. Tanto enemigos como protagonistas lucen a un alto nivel, muy sólidos y con un diseño muy bueno, todo siempre siguiendo la senda de la trilogía llevada al cine. Los enemigos más grandes como Trolls, Nazgul o incluso el temido Balrog son casi perfectos, en este aspecto no tienen ninguna pega. El problema viene con los escenarios, pobres y con pocos detalles. Es verdad que hay batallas en las que todo es campo y hay muy poco espacio para añadir detalles pero en general los escenarios están como muy vacíos. Además los ejércitos que componen el fondo de pantalla y se aproximan a nosotros dan la sensación de ser solamente sprites ya que no se acercan, es decir que simplemente forman parte del escenario.

El apartado jugable es algo escaso en opciones pero muy bien implementado. Nos encontramos con el modo individual en el que jugaremos la historia completa desde el principio vista desde el lado de Frodo y sus compañeros, siempre encarnando el rol de personajes secundarios que serán, arquero, mago o caballero por ejemplo. Aunque en momentos puntuales podremos ser héroes como Gandalf o el propio Aragorn. Una vez terminada esta podremos volver a encarar la historia con un qué hubiera pasado si Frodo no hubiera tirado el anillo, es decir, desde el lado de Sauron y sus secuaces.

También tenemos el modo cooperativo offline con el que podremos jugar la historia junto con un amigo. Antes de cada misión nos narrarán con escenas de la película partes de la historia. En total el juego tiene unas 14 misiones que se pueden hacer algo cortas ya que cada una puede superarse perfectamente en unos 20 minutos. Las misiones serán muy al estilo Star Wars Battlefront, deberemos ir siguiendo varias pautas para al final enfrentarnos a un jefe de fase. Resaltar que se hace muy agradable poder manejar a Ents o incluso montar a caballo, aspecto que hace que el juego por momentos se haga muy interesante.

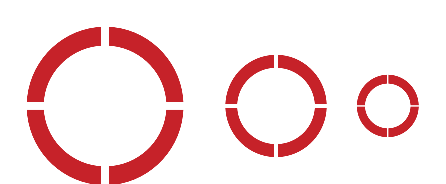
El modo online sí parece más enfocado a alargar la vida del título, pudiendo jugar modos clásicos como el Captura la bandera, en el que deberemos portar el anillo de un lado a otro. En definitiva, un título que gustará a los aficionados a la trilogía. Gráficamente modesto pero con toques que dejan un muy buen sabor de boca. A nivel jugable, muy interesante.

_JUAN PABLO DÍAZ





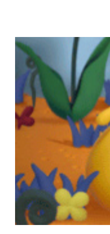
LocoRoco 2



COMO EN OTRO TIPO DE JUEGOS, EN LOCOROCO NOS ENCARGAREMOS DE COLECCIONAR DIFERENTES TIPOS DE ÍTEMS, LOS CUALES IRÁN DESDE HOMBRECILLOS DIMINUTOS Y NOTAS MUSICALES HASTA PLANTAS Y DEMÁS COSAS QUE EXPLICAREMOS A FONDO SEGUIDAMENTE. EN ESTÁ SEGUNDA PARTE DEL JUEGO, SONY SIGUE LA PREMISA DE SI LA PRIMERA PARTE FUE UN ÉXITO, ¿PARA QUÉ CAMBIAR?

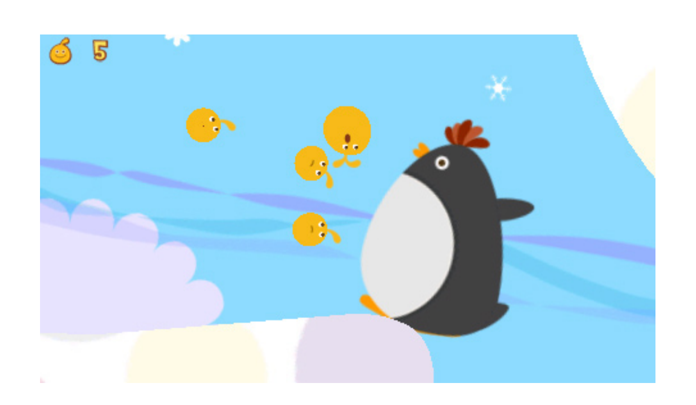






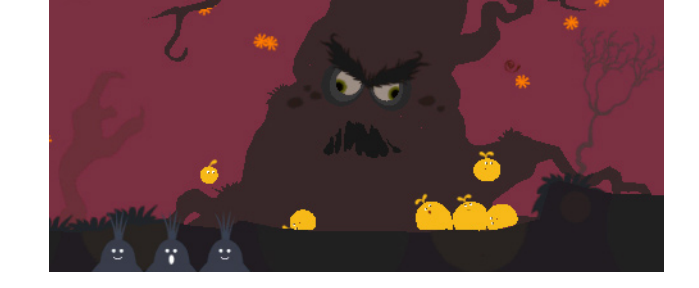
Pues esto es bastante cierto en esta nueva edición del título de plataformas. La idea principal sigue siendo la misma y no se han cambiado casi ningún aspecto del juego. Pero si el primero nos proporcionó diversión, podemos estar seguros de que la segunda entrega nos ofrecerá más de lo mismo.

Como en el primer juego, nosotros desempeñaremos el papel como los LocoRoco, unas pequeñas bolitas, siempre sonrientes y dispuestas a salvar su planeta y a los Mui Mui, de los malvados Bui Bui. Los Bui Bui son criaturas oscuras que cantan canciones sombrías y llenas de tristeza, comandados por Bonmucho y Majoliné.



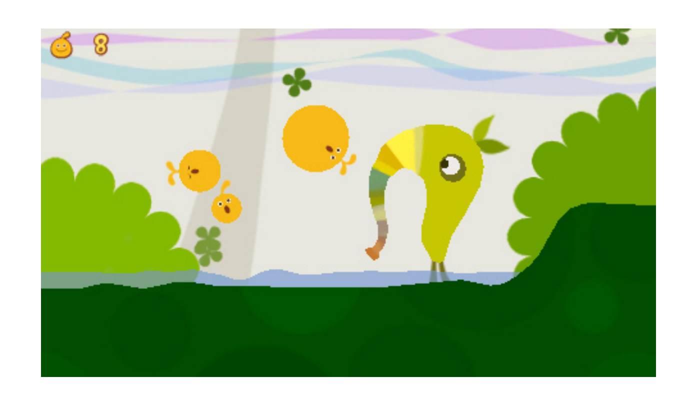


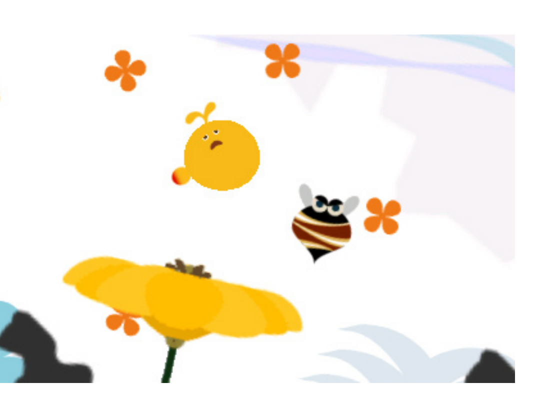
La trama del juego seguirá siendo como anteriormente, liberar nuestro planeta de las garras de estos Mui Mui utilizando a nuestros pequeños LocoRoco. El sistema de juego es simple y sencillo. Para desenvolverte por todos los niveles solo deberás usar tres botones de tu PSP, los demás estorban. Estas pequeñas criaturas no son capaces de andar y necesitan que muevas su planeta de un lado para otro para poder rodar. Esto se consigue utilizando los dos triggers, R + L, con los que moveremos el planeta a nuestro antojo, y si presionamos los dos botones a la vez, nuestro LocoRoco saltará para evitar obstáculos, enemigos o atacar. El último botón es el círculo, que hará que los LocoRoco se unan para crear un LocoRoco más grande y fuerte, o bien para rompernos en pequeñitos LocoRoco y dejarnos superar diferentes partes del juego.

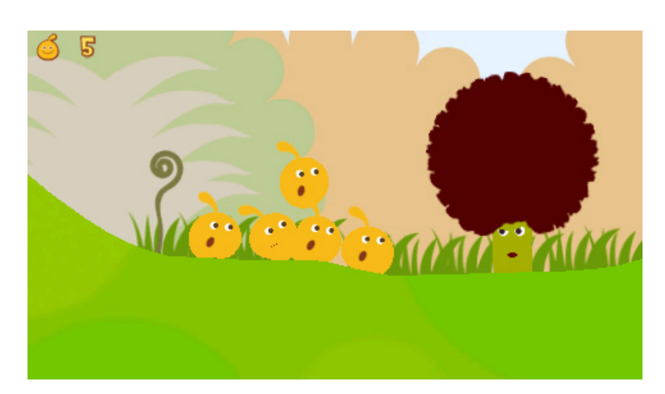


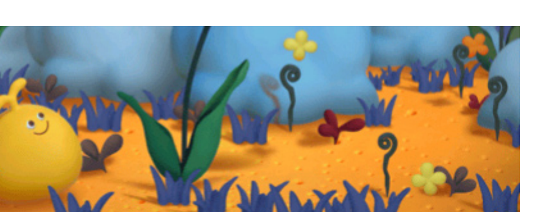


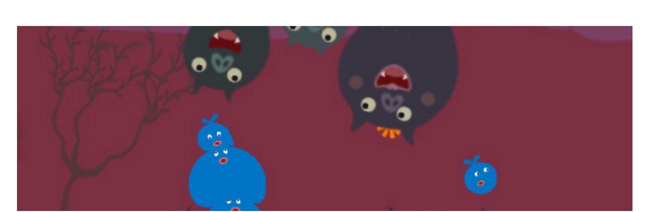












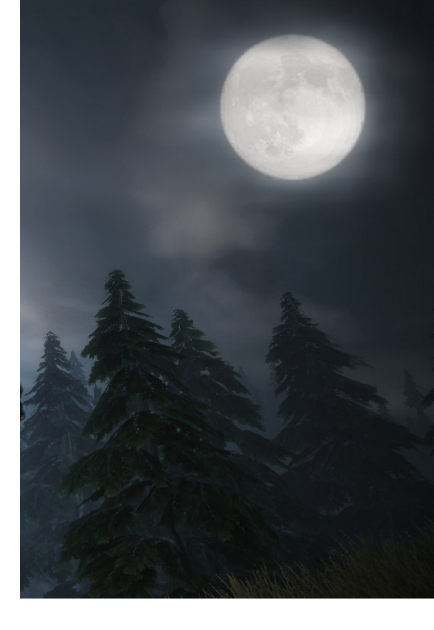
El juego es relativamente corto, ya que podremos acabar la totalidad de misiones en unas 8 horas, pero debemos tener en cuenta que en cada pantalla se nos pedirán una serie de requisitos que seguramente cumplamos justos para finalizar la misión con éxito, pero si los queremos superar con nota, nos harán repetirla varias veces. El juego siendo simple y sencillo, puede llegar a desquiciar a más de uno si se propone pasar cada nivel con un 100%, ya que llegar al final consiguiendo a todos los LocoRoco necesarios será prácticamente imposible en algunos casos.

La música sin duda es uno de los apartados destacados en este título, ya que nuestros pequeños amigos son adictos a las canciones, podremos observar como la banda sonora la están cantando continuamente estas pequeñas y graciosas bolitas. Un punto negativo en este aspecto puede ser la monotonía de la canción. También coleccionaremos notas cantando diferentes melodías según el momento. Éstas nos ayudaran a conseguir nuevos amiguitos con los que hacernos más gordos y superar mejor el nivel.

En el aspecto gráfico hay alguna mejora en lo que a la física de los objetos se refiere, pero en esencia se ha respetado casi por completo lo que se hizo con el primer LocoRoco. Visualmente nos aportará aún más colorido que la versión anterior lo que lo hace más atractivo a la vista.

_ARNAU SANS



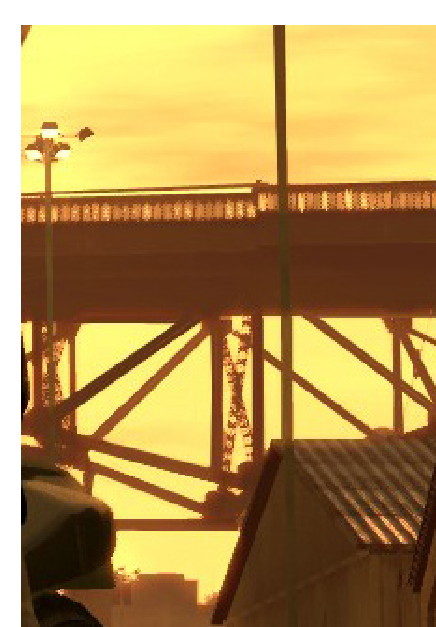


Contenido descargable

PARA MUCHOS, EL GRAN SALTO GENERACIONAL DE XBOX 360 Y PLAYSTATION 3 NO HAN SIDO LOS GRÁFICOS NI NADA POR EL ESTILO. LA VERDADERA REVOLUCIÓN DE ESTA GENERACIÓN DE CONSOLAS NO ES OTRA COSA QUE EL ONLINE. AHORA QUE TODO EL MUNDO TIENE SU PS3, SU 360 O INCLUSO SU WII ENCHUFADA A LA RED, LAS COMPAÑÍAS SE ESTÁN PONIENDO LAS PILAS CON LOS LLAMADOS DLC, ES DECIR, LOS CONTENIDOS DESCARGABLES. TRES DE LOS JUEGOS CLAVE EN 2008 (FABLE II, FALLOUT 3 Y GTA IV) ESTÁN EN PLENA EFERVESCENCIA, PASANDO UNA SEGUNDA JUVENTUD GRACIAS A LAS ACTUALIZACIONES DESCARGABLES. REPASEMOS LO QUE HA LLEGADO Y LO QUE ESTÁ A PUNTO DE LLEGAR...



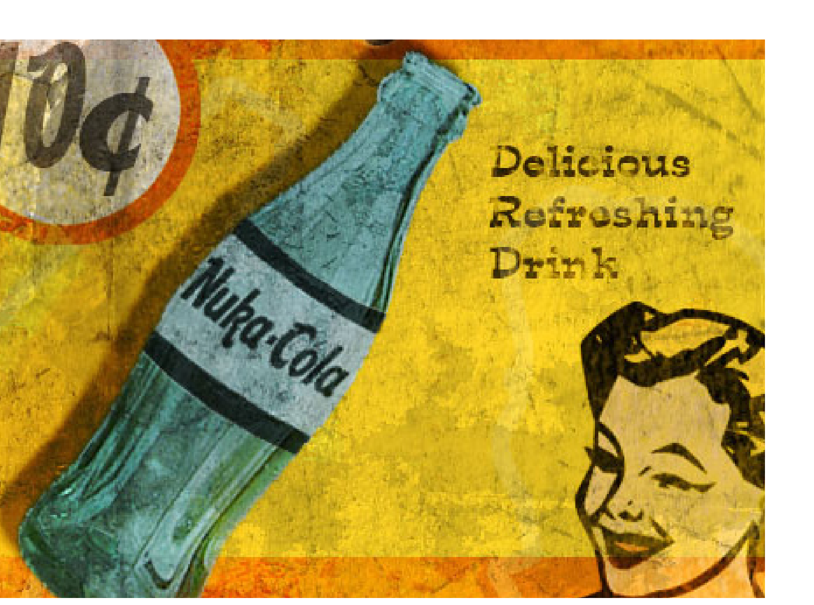




FABLE II

La joyita de Peter Molyneux tiene desde hace un par de semanas su pack de contenido descargable en marcha. La actualización de Fable II añade un nuevo territorio, Knothole Island, al que ha sido, para muchos, el juego del año: así lo decidieron X-play y Joystiq, sin ir más lejos. Contamos, exactamente, con tres nuevas aventuras y tres nuevas mazmorras, seis nuevas armas, nuevo vestuario y una herramienta que nos permite personalizar nuestro armamento.





FALLOUT 3

Enero, febrero y marzo. Son las fechas de salida de las tres expansiones previstas para Fallout 3, exclusivas de Xbox 360 y PC. La primera de ellas ya está disponible, y nos sitúa en Alaska, donde deberemos liberar Anchorage de los comunistas chinos. El segundo pack, nos llevará a las ruinas de Pittsburgh, mientras que en el tercero nos uniremos a la Hermandad del Acero para acabar definitivamente con el Enclave. Vendrá acompañada de nuevos extras y enemigos, y podremos subir del nivel 20 hasta el 30. Lo mejor de todo es que con esta actualización se elimina el final del juego, es decir, que podremos seguir explorando el Yermo tras haber finalizado la trama principal.

GRAND THEFT AUTO IV

También exclusivo, en este caso de Xbox 360. El primer episodio del DLC de GTAV IV se titula The Lost and Damned y llegará el 17 de febrero. Situado en Liberty City, el nuevo argumento nos presenta otro personaje principal, Johnny Klebitz. Nuevas misiones que ofrecen otra manera de explorar Liberty City con nuevos modos multijugador, armas y vehículos; y una banda sonora con música adicional.


_DANI RODRÍGUEZ





La Leyenda de Spyro

La Fuerza del Dragón

Spyro cierra la trilogía The Legend of Spyro con esta entrega desarrollada por Etranges Libellules. Lo que se suponía que iba a ser un paso adelante y un buen cierre se ha quedado en buenas intenciones. El juego arrastra varios problemas que hacen que el resultado final patine más de la cuenta, aunque no deja de exhibir virtudes, siendo unos de los principales la identificación con un protagonista, Spyro, que ya lleva más de diez años dando guerra en esto de los videojuegos.

No nos engañemos con las pretensiones de este título: enfocado como está a un público no adulto y apostando por unos argumentos ya consolidados en la saga, Spyro es una buena opción para disfrutar de un título de aventuras. Además, incorpora un muy buen modo cooperativo, en el que podremos intercambiar entre Spyro y Cynder, o llevar a los dos junto a algún amigo.

Quizá sea por aquí por donde venga el gran lastre del juego, y es que hay demasiadas ralentizaciones, especialmente durante los combates. Con un apartado gráfico correcto, sí es cierto que patina en algunas ocasiones: exceso de iluminación, decorados vistosos, pero pobres en detalle... Al mismo tiempo, las animaciones no están del todo mal, y destaca por encima de todo un apartado sonoro brillante, tanto en las músicas como en el doblaje. El elenco de la versión original incluye a Elijah Wood y Christina Ricci entre otros.

En definitiva, un título para aquellos amantes de las plataformas y la acción, y especialmente para los más fans de la saga Spyro.

_DANI RODRÍGUEZ





Ventas 2008

ACABA UN AÑO Y ES HORA DE HACER BALANCES. ASÍ QUE EN NUESTRO PRIMER NÚMERO DE 2009 ERA OBLIGATORIO ECHAR LA VISTA ATRÁS Y MIRAR CIFRAS. ¿CÓMO HA IDO EL CURSO PARA LOS CINCO PRINCIPALES ACTORES DE NUESTRO MUNDILLO, ES DECIR, PARA PLASYTATION 3, WII, XBOX 360, NINTENDO DS Y PSP? COMO SIEMPRE, HAY QUIEN VE EL VASO MEDIO LLENO Y QUIEN LO VE MEDIO VACÍO. CUESTIÓN DE POSTURAS. PERO LAS CIFRAS NO ENGAÑAN, ASÍ QUE VAMOS A REPASAR LAS LISTAS EN LOS TRES PRINCIPALES MERCADOS MUNDIALES: ESTADOS UNIDOS, JAPÓN Y EUROPA.

En los USA, Wii es la reina. Según cifras de NPD Group, el organismo que da las cifras oficiales en territorio yanqui, la consola de Nintendo ha despachado más de diez millones de unidades durante 2008, todo un record. La única amenaza es su hermana pequeña: DS se queda a las puertas de la mágica cifra con 9,9 millones de portátiles vendidas. Lejos, en 4,7 millones, se queda Xbox 360, pese a jugar en casa. Y en la cola, Sony, cuyas dos máquinas se quedan por debajo de los 4.000.000 en ventas. ¿La buena noticia para todas ellas? Que mejoran sus propios números de 2007.

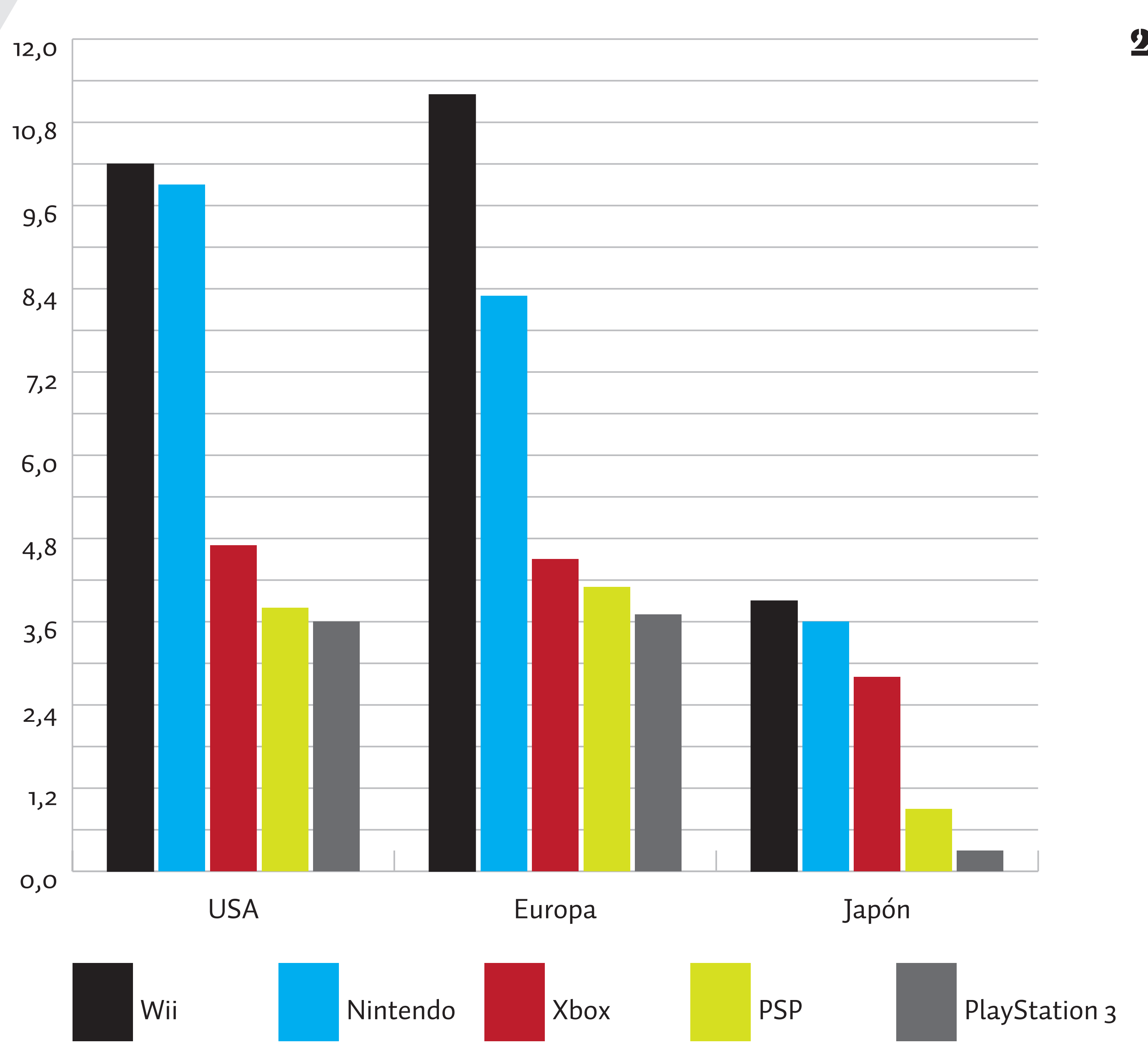
El panorama en Europa es bastante similar. Sin ser cifras oficiales, guiados por VGChartz podemos decir que Nintendo es también ganadora, aunque con sus dos consolas intercambiando posiciones: DS primera, Wii segunda. Playstation 3 gana por la mano a 360 y PSP ocupa la última plaza. Europa sigue siendo territorio play, y es donde PS3 se encuentra más a gusto.

A Japón, como de costumbre, hay que darle de comer aparte, y merece un análisis más a fondo. Estaba claro que Nintendo DS, después de superar los 8 millones de unidades despachadas en 2006 y los 7 en 2007, tenía que bajar. Cae bastante, justo por debajo de los 4 millones, y es de suponer que no se ve superada por PSP gracias al relanzamiento, DSi, que es ya una realidad en el país oriental desde hace dos meses. En cualquier caso, fantásticos datos para una versión, DS Lite, con tres años de vida a sus espaldas.

Por su parte, PSP se bate a sí misma con dos argumentos: rediseño (PSP-3000) y juego de bandera (Monster Hunter Portable 2nd G). Es muy significativo para una consola lanzada en 2004 que 2008 haya sido su mejor año en ventas, superando precisamente a 2007. Un crecimiento sostenido, no tan espectacular como el de DS, pero que en cualquier caso la coloca como segunda opción global para los japoneses.

Para el resto, no demasiadas buenas noticias, sobre todo si tenemos en cuenta que estamos hablando del segundo año completo para todas ellas. Se salva Wii, que aunque cae en ventas totales, no se puede decir que no se haya despachado a gusto: 3 millones de blanquitas vendidas. No demasiado para una consola que en el resto del mundo sigue batiendo records. Quizá los japoneses se hayan cansado de ella, aunque me parece evidente que se trata más bien de una cuestión de catálogo, pese a los Mario Kart, Super Smash Bros Brawl y Animal Crossing. Xbox 360 sube un 33%. Porcentualmente brillante, pero escaso si vemos el número de copias: 322.097. Aún así, está en el mismo escenario que PSP, creciendo cada año desde su lanzamiento. Finalmente... ¿qué decir de PS3? En 2007 superó por los pelos el millón de consolas vendidas, pero en 2008 ha caído por debajo de esa barrera psicológica. Metal Gear Solid 4 no es suficiente...

_DANI RODRÍGUEZ




CONSOLAS.COM
WWW.CONSOLAS.COM
SPIRIT OF FIRE
SPIRIT OF FIRE